

PENGEMBANGAN MODUL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI DI SMKN 4 SURABAYA

Nur Aisyatul Jannah¹, Tri Sudarwanto²

Program Studi S1 Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Surabaya

nuraisyatul.20004@mhs.unesa.ac.id

trisudarwanto@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan bahan ajar berupa modul. Modul yang dihasilkan dirancang secara sistematis untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Modul ini dikembangkan menggunakan model 4D Thiagarajan (1974) sebagai landasan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Bisnis Daring SMK Negeri 4 Surabaya. Analisis data dilakukan dengan hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi menurut ahli secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 89% dan dinyatakan sangat baik. Sedangkan angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 86,5% dan dinyatakan sangat baik. Hasil keseluruhan diperoleh rata-rata persentase sebesar 93,3% dengan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa modul penataan produk sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas XI jurusan Bisnis Daring SMK Negeri 4 Surabaya.

Kata Kunci: Bisnis dan Pemasaran Online; Modul; Penelitian dan Pengembangan.

Abstract

This research aims to develop teaching materials in the form of modules. The resulting modules are designed systematically to make it easier for students to understand the learning material. This module was developed using Thiagarajan's (1974) 4D model as a basis. The subjects of this research were class XI Online Business students at SMK Negeri 4 Surabaya. Data analysis was carried out using expert validation results and student responses. According to experts, the overall validation results obtained a percentage of 89% and were declared very good. Meanwhile, the student response questionnaire in the small group trial obtained a percentage of 86.5% and was declared very good. The overall results obtained were an average percentage of 93.3% with very good criteria. So it can be concluded that the product arrangement module is very good for use as teaching material in the learning process in class XI, majoring in Online Business, SMK Negeri 4 Surabaya.

Keywords: Online Business and Marketing; Module; Research and Development.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah sebuah proses transformasi pengetahuan menuju kearah perbaikan, pengetahuan, dan penyempurnaan semua potensi manusia. Atau bisa disebutkan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan pendidik secara sengaja untuk membuat peserta didik dapat berfikir dewasa dan lebih dewasa yaitu yang dimaksud dengan memiliki banyak wawasan yang luas. Pendidikan dapat dilaksanakan sepanjang hidup manusia karena proses belajar yang merubah manusia untuk terus menjadi manusia yang baik dan bermanfaat.

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi setiap individu, hingga mampu menjadikan manusia yang berarti dan terbaik dalam kehidupannya, dengan adanya pendidikan maka setiap umat manusia mampu

menjadi manusia yang bermoral dan menjadikan manusia yang paham akan bersosial dengan masyarakat. Pendidikan juga tidak hanya bertujuan untuk mencerdaskan pikiran umat manusia tetapi mampu menyelesaikan sebuah tugas secara terampil yang kemudian akan menjadikan manusia yang berakhlak mulia jika manusia tersebut mengerti akan pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia.

Penataan produk Ngadiman (2008:329) merupakan tata letak barang dengan memperhatikan unsur pengelompokan jenis dan kegunaan barang, kerapian dan keindahan agar terkesan menarik dan mengarahkan konsumen untuk melihat, mendorong, dan memutuskan untuk membeli. Penataan produk merupakan cara mengelompokkan barang sesuai dengan jenis dan kegunaan dengan memperhatikan keindahan untuk menarik minat konsumen dan keinginan membeli produk tersebut. Dalam

proses pembelajaran Penataan Produk ditemui hasil akhir yang disebut hasil belajar yang akan menentukan seberapa jauh peserta didik dalam memahami proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang digunakan untuk mengurutkan kurikulum, pengaturan materi yang digunakan pendidik sebagai acuan atau pedoman saat pelaksanaan proses pembelajaran. Sekarang ini telah banyak diperkenalkan model-model pembelajaran, diantaranya adalah Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*).

Model pembelajaran *project based learning* dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang berbasis pada proyek atau menghasilkan produk, *Project Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan *Project Based Learning* diketahui mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penerapan metode proyek juga dapat meningkatkan prestasi belajar dan keterampilan siswa dalam pembelajaran Penataan Produk jika dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi.

SMKN 4 Surabaya adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) yang berada di wilayah Kota Surabaya dengan tujuan sekolah menciptakan lulusan yang siap kerja di bidangnya. Hal ini membuat anak yang ingin cepat bekerja setelah lulus sekolah semakin tertarik untuk mengambil jurusan dan menekuninya sesuai apa yang ingin dicita-citakannya. SMK ini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menyelenggarakan berbagai jurusan, salah satunya adalah jurusan Bisnis Daring. Jurusan Bisnis Daring terdiri dari 9 kelas yaitu 3 untuk kelas X, 3 untuk kelas XI, dan 3 untuk kelas XII. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Penataan Produk di SMK Negeri 4 Surabaya pada bulan Januari 2024, diperoleh informasi bahwa kompetensi Penataan Produk merupakan kompetensi baru yang disampaikan pada siswa kelas XI, siswa belum begitu aktif dan antusias dalam melaksanakan praktek Penataan Produk, namun demikian dalam pembelajaran Penataan Produk sumber belajar yang dijadikan sebagai panduan belajar siswa belum memadai. Penguasaan kompetensi Penataan Produk masih terbatas pada gambar dan foto Penataan Produk yang diberikan oleh guru.

Pada kenyataannya saat ini pembelajaran peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan belum banyak mengaitkan permasalahannya di kehidupan nyata, kedua belum memenuhi standar kkm, ketiga belum ada buku pegangan untuk siswa di awal semester, dan modul masih kurikulum 2013. Maka tugas pendidik menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan bahan ajar yang berupa modul. Bahan ajar yang dimaksud diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Penataan Produk yang dimana belum mengaitkannya dalam kehidupan yang nyata, jika pendidik menggunakan contoh-contoh yang nyata dalam kehidupan sehari-hari maka peserta didik akan mudah memahami pelajaran maka dari itu akan membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Proses belajar mengajar yang disampaikan guru pengampu mata pelajaran penataan produk SMKN 4 Surabaya di kelas *Bisnis Daring* sebenarnya telah menggunakan berbagai macam metode seperti, metode ceramah dengan menggunakan media power point, mencatat di papan tulis, kemudian diskusi kelompok dan pemberian tugas. Namun demikian metode yang dijalankan masih kurang efektif pelaksanaannya karena sumber belajar yang digunakan juga masih kurang dan terbatas. Selain itu siswa kelas XI *Bisnis Daring* di SMK Negeri 4 Surabaya juga tidak dapat belajar secara mandiri karena belum tersedia sumber belajar yang dapat dijadikan sebagai panduan belajar. Pada dasarnya siswa kelas XI *Bisnis Daring* di SMK Negeri 4 Surabaya sangat menyenangi kompetensi Penataan Produk, sehingga mereka begitu semangat ketika melaksanakan praktek penataan produk. Nilai standar KKM (Kriteria Ketuntasan minimal) di SMK Negeri 4 Surabaya adalah 7,50 dari . Untuk kegiatan praktek nilai rata-rata yang dicapai siswa memang telah melebihi standar KKM yaitu 8,00 akan tetapi secara teori nilai siswa belum sepenuhnya memenuhi standar KKM karena hanya 40% siswa yang memperoleh nilai 7,50. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa belum menguasai teori dasar Penataan Produk dengan maksimal karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas sekali, oleh sebab itu sumber belajar sangat diperlukan untuk membantu proses pembelajaran, terutama sebagai panduan belajar siswa.

Mengembangkan Modul Dasar Penataan Display adalah salah satu cara untuk mengatasi kendala di atas, karena dengan adanya modul diharapkan penyampaian materi pelajaran akan lebih dimengerti dan pemahaman siswa mengenai suatu materi pelajaran akan bertambah. Pemanfaatan sumber belajar bertujuan untuk mengembangkan proses belajar mengajar yang menarik, melalui pemanfaatan sumber belajar diharapkan proses belajar mengajar bisa lebih aktif dan interaktif.

Berdasarkan pemaparan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang "Pengembangan Modul berbasis *Project Based Learning* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk siswa kelas XI Bisnis daring di SMKN 4 Surabaya". Maka dengan adanya dukungan sumber belajar berupa modul tersebut diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa, dapat memperlancar proses belajar mengajar, dapat mengatasi kesulitan belajar siswa dalam menguasai Kompetensi Penataan Produk, siswa dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah serta dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam melaksanakan praktek penataan produk, sehingga nilai siswa juga bisa lebih meningkat 100% dan memenuhi standar KKM baik secara praktek maupun secara teori.

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Pengembangan

Sugiyono (2009 : 297), penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga

menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Modul

Modul merupakan salah satu bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. (Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan 2008:4).

Project Based Learning

Project Based Learning (PjBL) merupakan suatu pembelajaran berbasis proyek, dimana peserta didik diberi tugas dengan mengembangkan tema/topik dalam pembelajaran dengan melakukan kegiatan proyek yang realistik. Disamping itu, penerapan pembelajaran berbasis proyek ini mendorong tumbuhnya kreativitas, kemandirian, tanggung jawab, kepercayaan diri serta berpikir kritis dan analitis pada peserta didik, Sulaeman (2016: 5).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pengembangan modul penataan produk berbasis *Project Based Learning* ini menggunakan 4D models yakni terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan karena terbatasnya waktu penelitian. Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran serta masukan validator materi serta validator media melalui lembar telaah para validator untuk perbaikan media yang akan dikembangkan. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian hasil validasi materi serta media melalui lembar validasi para validator tujuannya untuk mengukur kelayakan media. Validator materi yakni dosen Program Pendidikan Bisnis UNESA beserta guru Penataan Produk SMKN 4 Surabaya, sedangkan validator media yakni dosen Desain Komunikasi Visual UNESA. Subyek penelitian ini dibagi menjadi dua uji coba, yakni uji coba terbatas dan uji kelompok besar. Alat pengumpulan data,

menggunakan angket dengan pertanyaan yang dimaksudkan untuk dijawab secara rinci oleh responden. Data kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk mengakomodasi respon pengguna. Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar telaah validator materi juga validator media yang dianalisis secara deskriptif kualitatif, serta lembar validasi dari validator materi juga validator media dianalisis secara kuantitatif. Skala penilaian yang digunakan dalam lembar validasi materi serta lembar validasi media menggunakan Skala Likert dengan pilihan jawaban yakni “Sangat Layak, Layak, Kurang Layak, Tidak Layak, dan Sangat Tidak Layak”. Analisis penilaian validator ahli ini akan dianalisis dengan menggunakan rumus agar memperoleh persentase. Adapun rumus yang dipakai, yakni:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah nilai total}}{\text{Jumlah nilai maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor tertinggi= skor tertinggi tiap item soal x jumlah responden.

Sumber: Riduwan (2013: 39)

Setelah memperoleh hasil persentase di atas, maka dapat ditentukan kelayakan media menggunakan kriteria interpretasi skala penilaian.

Tabel 1.
Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi

Kriteria	Presentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Kurang Layak	41% - 60%
Tidak Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

Sumber : Riduwan (2013 : 39)

Mengacu pada tabel tersebut media dikategorikan layak apabila memperoleh persentase $\geq 61\%$ (Riduwan 2013: 39).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Modul Penataan Produk berbasis PJBL Siswa Kelas XI BD SMK Negeri 4 Surabaya

Pengembangan modul penataan produk kelas XI SMKN 4 Surabaya ini menggunakan

model 4-D dari Thiagarajan yang melalui 4 tahapan yaitu: (1) Pendefinisian (*define*), (2) Perancangan (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Penyebaran (*disseminate*). Peneliti hanya menggunakan tiga tahapan yaitu, *Define, Design and Develop*.

Pada tahap *define* peneliti melakukan pra penelitian di SMKN 4 Surabaya dengan melihat beberapa poin seperti halnya saat pembelajaran, proses belajar mengajar, media atau bahan ajar yang dipakai, dan lain sebagainya. Data berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di SMKN 4 Surabaya bahwa bahan ajar yang dipakai pada saat pembelajaran berupa Buku Paket Penataan produk untuk SMK kelas XI Kurikulum 2013 Revisi 2018 yang diterbitkan oleh KEMENDIKBUD RI serta menggunakan materi yang dibuat oleh pendidik yang bersumber dari internet. Permasalahan ini merupakan faktor peserta didik kurang tertarik serta kurang paham akan materi yang ada di bahan ajar dikarenakan masih sedikitnya referensi bahan ajar dan modul yang dipakai seharusnya sudah kurikulum merdeka.

Tahapan selanjutnya setelah wawancara, peneliti membagikan angket ke pendidik dan peserta didik, berdasarkan hasil angket tersebut diperoleh hasil yang selanjutnya dianalisis untuk memperoleh informasi bahwa pendidik dan peserta didik lebih tertarik atau tidak pada modul. Hal ini diharapkan modul dapat membantu menambah referensi materi dari pendidik terhadap peserta didik. Selain itu modul dengan pendekatan *project based learning* akan membantu peserta didik agar lebih mudah paham dengan materi karena dalam modul akan disajikan gambar serta permasalahan yang biasanya kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut tersebut membuat peneliti memiliki ide mengembangkan bahan ajar modul penataan produk berbasis *project based learning*.

Langkah berikutnya adalah tahap *Design*, dalam tahap ini peneliti melakukan kegiatan menyusun bagian awal modul, kemudian penyajian materi dan instrumen disesuaikan dengan indikator dan kompetensi dasar. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket penilaian untuk kelayakan dan angket respon pendidik. Angket penilaian untuk validator yaitu nilai kelayakan produknya sedangkan angket kemenarikan diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk melihat

seberapa menariknya modul penataan produk berbasis *project based learning* ini. Hasil pengembangannya adalah modul penataan produk dengan pendekatan *project based learning*. Materi yang dipakai adalah penataan produk untuk kelas XI SMK yang disusun sesuai dengan kurikulum merdeka. Daya tarik modul adalah adanya gambar untuk mempelajari modul tersebut agar belajar terasa lebih menyenangkan. Pendekatan yang dipakai dalam pengembangan modul mengikuti konsep kurikulum merdeka dan mampu mengembangkan kemampuan pola berpikir peserta didik.

Tahapan ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*) yang dilakukan dengan beberapa langkah yaitu validasi ahli dan uji coba produk. Validasi ahli media ditujukan kepada Ibu Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Komunikasi Visual Fakultas Bahasa dan Seni UNESA. Penilaian oleh ahli media ditekankan pada aspek desain dan tampilan modul. Secara keseluruhan hasil penilaian validator rata-rata skor validasi Aspek kesesuaian isi modul mendapatkan skor rata-rata 78% dengan kategori sangat valid, pada aspek penyajian mendapat nilai paling tinggi yaitu 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan Validasi dari validator ahli materi didapatkan hasil penilaian pada aspek materi adalah sebesar 91%. Dalam hal ini berarti telah terjadi kenaikan terhadap penilaian yang diberikan pada aspek isi materi dan dapat dikatakan sangat layak. Setelah tahap validasi dilakukan maka langkah terakhir yang dilakukan peneliti dalam pengembangan modul ini adalah uji coba produk. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan 2 kali tahapan yaitu, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan respon dari 10 peserta didik. Uji coba ini dilakukan dengan membagikan angket setelah peserta didik membaca dan melakukan beberapa latihan soal dari modul. sedangkan Uji coba yang selanjutnya adalah uji coba skala besar dengan 69 peserta didik. Hasil respon peserta didik pada uji coba skala besar ditinjau dari aspek kemenarikan didapatkan persentase tertinggi yaitu pada aspek bahasa sebesar 96%. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik ketika mengikuti kegiatan mengerjakan LKPD, diskusi, dan mengerjakan tugas individu maupun proyek.

Kelayakan Modul

Kelayakan pengembangan modul penataan produk berbasis *project based learning* diperoleh melalui perolehan perhitungan persentase penilaian validasi oleh validator materi, bahasa juga validator media menggunakan lembar validasi materi serta media. Validasi materi dan bahasa dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Bisnis UNESA beserta guru Penataan Produk SMKN 4 Surabaya. Sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Desain Komunikasi Visual UNESA. Unsur kelayakan media berpedoman pada (Azhar, 2014: 219-220) yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Berikut merupakan perolehan kelayakan oleh validator:

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Kelayakan oleh Validator

No.	Validasi Ahli	Presentase	Kelayakan
1.	Materi	91%	Sangat layak
2.	Bahasa	93%	Sangat layak
3.	Media	85%	Sangat layak
Rata-rata		89%	Sangat layak

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Perolehan penelitian validator materi terhadap komponen kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional yang terdiri dari sub-variabel ketepatan, memberikan kesempatan untuk belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi dan keterbacaan berdasarkan tabel diatas didapat persentase 91% diinterpretasikan “sangat layak”, sehingga materi pada modul penataan produk berbasis *project based learning* dikatakan layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sehingga kelayakan dari validasi materi adalah sangat baik. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini, E.D (2017) bahwa modul pembelajaran memperoleh hasil persentase dengan kriteria sangat layak sehingga dapat dikatakan modul pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Perolehan penelitian ahli bahasa terhadap komponen kualitas kebahasaan dari sub-variabel ketepatan, minat atau perhatian, keterbacaan, kemudahan dalam penggunaan, dan kualitas tampilan berdasarkan tabel di atas didapat persentase 93% diinterpretasikan “sangat layak”, menunjukkan bahwa modul penataan

produk berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan dikatakan layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Perolehan penelitian ahli media terhadap komponen kualitas instruksional dan kualitas teknis yang terdiri dari sub-variabel ketepatan, minat atau perhatian, keterbacaan, kemudahan dalam penggunaan, dan kualitas tampilan berdasarkan tabel di atas didapat persentase 85% diinterpretasikan “sangat layak”, menunjukkan bahwa modul penataan produk berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan dikatakan layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pengembangan modul penataan produk berbasis *Project Based Learning* dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran efektif serta menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik saat belajar sambil praktik. Selain dapat meningkatkan semangat peserta didik, modul penataan produk berbasis *Project Based Learning* juga mampu meningkatkan pemahaman atau aspek kognitif peserta didik mengenai materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi ahli dari keempat komponen yaitu komponen isi, komponen penyajian, komponen bahasa dan komponen kegrafikan dapat diketahui bahwa kriteria kelayakan dari hasil pengembangan modul pembelajaran SOP penataan produk adalah sangat baik. Didukung oleh Rahmadani (2021) di dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media pembelajaran Ludo pada mata pelajaran Penataan Produk dinyatakan sangat layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Respon Siswa

Media yang sudah direvisi diuji cobakan pada subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Bisnis Daring di SMKN 4 Surabaya untuk mengetahui respon siswa kelas XI Bisnis Daring di SMKN terhadap modul penataan produk berbasis *Project Based Learning* yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.
Rekapitulasi Respon Siswa

No	Aspek	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Kelompok Besar
1	Materi	88%	97,3%

2	Bahasa	86%	96%
3	Media	88,2%	90,1%
Rata-rata		86,3%	93,3%
Kriteria		Sangat Layak	Sangat Layak

Berdasarkan analisis mengenai beberapa komponen yaitu komponen isi, komponen penyajian, komponen kebahasaan, dan komponen kegrafikaan. Komponen isi mendapatkan persentase dengan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan 86,5%, komponen penyajian mendapatkan persentase kelayakan dengan kriteria baik, komponen kebahasaan mendapatkan persentase kelayakan dengan kriteria baik, dan komponen kegrafikan mendapatkan persentase kelayakan dengan kriteria sangat baik. Dari keempat komponen, komponen kebahasaan memperoleh hasil yang sedikit dibandingkan komponen lainnya.

Pengujian ulang dilakukan oleh peneliti setelah peneliti memperbaiki modul, pengujian dilakukan pada kelompok lapangan dengan subjek uji coba sebanyak 69 siswa kelas XI Bisnis Daring I dan II SMK Negeri 4 Surabaya. Pengujian coba dilakukan di kelas XI Bisnis Daring I dan II dengan pertimbangan bahwa kelas XI Bisnis Daring I dan II memperoleh rata-rata nilai kognitif lebih tinggi dibandingkan kelas XI jurusan Bisnis Daring lainnya. Pada uji coba kelompok kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan yang dilakukan pada kelompok kecil, yaitu mulai dari peneliti memberikan penjelasan mengenai petunjuk penggunaan modul sampai peneliti memberikan perintah kepada siswa kelas XI Bisnis Daring I dan II untuk mengisi lembar angket respon siswa yang disediakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa, modul penataan produk mendapatkan hasil kelayakan dengan kriteria sangat baik dengan skor rata-rata keseluruhan 93,3%. Rata-rata hasil angket respon siswa yang terdiri dari empat komponen yaitu komponen isi, komponen penyajian, komponen kebahasaan, dan komponen kegrafikan mendapatkan hasil kelayakan yang meningkat dibandingkan dengan hasil perhitungan rata-rata angket respon siswa pada kelompok kecil.

Dari analisis keempat komponen pada pengujian kelompok lapangan dapat dilihat bahwa komponen penyajian mendapatkan nilai

lebih sedikit dibandingkan dengan komponen lainnya yaitu komponen isi, kebahasaan, dan komponen kegrafikaan, tetapi hasil nilai respon siswa lebih meningkat dibandingkan hasil respon siswa pada kelompok kecil. Pada komponen isi mendapatkan persentase dengan kriteria sangat baik, karena isi modul sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menambah pengetahuan siswa. Komponen penyajian mendapatkan persentase dengan kriteria sangat baik karena modul dirancang oleh peneliti dengan memperhatikan kejelasan modul sehingga modul dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat termotivasi untuk mempelajari modul tersebut. Komponen kebahasaan juga mendapatkan persentase dengan kriteria sangat baik, hal tersebut terjadi karena peneliti telah melakukan perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli kebahasaan dan siswa pada uji coba kelompok kecil sebelumnya. Komponen selanjutnya yaitu komponen kegrafikaan yang mendapatkan hasil persentase paling tinggi dibandingkan komponen yang lainnya yaitu dengan kriteria sangat baik, hal tersebut dapat terjadi karena desain modul disesuaikan dengan kebutuhan dan permasalahan yang sebelumnya dianalisis oleh peneliti.

Berdasarkan hasil respon siswa pada uji coba kelompok lapangan dapat disimpulkan bahwa modul pembelajaran penataan produk sangat baik digunakan untuk membantu proses pembelajaran mata pelajaran penataan produk kelas XI Bisnis Daring SMK Negeri 4 Surabaya.

Hasil respon siswa sangat baik karena media memiliki animasi yang jelas, ilustrasi yang disajikan menarik, mudah dipahami, serta tampilan desain serasi (Purnama & Asto, 2014) sehingga media pembelajaran modul mampu membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi (Agustina dkk., 2021). Selaras dengan penelitian Lutfitaningrum (2018) yang menyebutkan respon siswa terhadap modul pembelajaran penataan barang dagangan kompetensi dasar SOP penataan produk sangat baik karena modul mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Atensi siswa meningkat pada saat pembelajaran setelah menggunakan modul penataan produk sehingga siswa menjadi lebih aktif (Pratama, 2019). Maka dari itu siswa menjadi lebih cepat memahami dan mengingat materi (Febrianti dkk., 2021) karena media pembelajaran menggunakan modul penataan produk berbasis

Project Based Learning membuat siswa mudah belajar secara mandiri yang berdampak pada terciptanya kegiatan pembelajaran efektif dan tidak membosankan (Diningsih & Wardani, 2021).

KESIMPULAN

Dalam riset ini menciptakan produk media pembelajaran berupa Modul yang layak dimanfaatkan dan bisa menstimulasi minat siswa mempelajari penerapan penataan display secara mandiri. Pengembangan produk telah melewati tahap pemvalidasian dari para ahli, dan uji coba kelompok skala kecil, maupun lapangan. Kelayakan produk ini dikemukakan bahwa Penilaian produk oleh ahli materi membuktikan bahwasanya kualitas pada aspek materi, diantaranya kelayakan isi dan kelayakan penyajian terbilang dalam kategori "sangat layak" dengan skor ahli materi I sebesar 91 dan ahli materi II sebesar 93, Penilaian produk oleh ahli media membuktikan sesungguhnya kualitas produk pada aspek desain cover dan desain media belajar terbilang "sangat layak" dengan skor 85, Hasil penilaian modul pada uji coba kelompok skala kecil bahwa Modul terbilang "sangat layak" dengan skor rerata keseluruhan 86,5 dan Hasil penilaian Modul pada uji coba lapangan bahwasanya Modul terbilang "sangat layak" dengan skor rerata keseluruhan 93,3.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, H., Roesminingsih, M. V., & Jacky, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantu Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Ips Di Kelas V. Arikunto, S. (2013). Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Pt Bumi Aksara.
- Anggraeni, D, E., 2017. "Pengembangan Modul Pembelajaran Kompetensi Dasar Sistem Penyimpanan Arsip Berbasis Kurikulum 2013 Pada Kelas X APK-1 di SMK Negeri 4 Surabaya". Jurnal Administrasi Perkantoran. Vol.5 (2). Hal. 1-7.
- Azhar, A. (2014). Media Pembelajaran. Rajawali Pers
- Diningsih, A., & Wardani, N. S. (2021). Pengembangan Game Mari Belajar Untuk Mencapai Ketuntasan Belajar

- Pembelajaran Tematik Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 539–548. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.375>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “ Scriber ” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Kemdikbud. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022.
- Lutfitaningrum, L. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Penataan Barang Dagangan Kompetensi Dasar SOP Penataan Produk Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Jombang. 2337-6708
- Ngadiman. 2014. Pengaruh Leverage, Kepemilikan Institusional dan Ukuran Perusahaan Terhadap Penghindaran Pajak (Tax Avoidance) Pada Perusahaan Sektor Manufaktur yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia 2010-2012. *Jurnal Akuntansi*/Volume XVIII, No. 03, September, hlm. 408-421.
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1), 19–35. <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>
- Purnama, N. A., Rahayu, N. S., & Yugafiati, R. (2019). Students Motivation in Learning English. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 2(4), 539. <https://doi.org/10.22460/project.v2i4.p539-544>
- Riduwan. 2015. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Sulaeman. 2009. Manajemen Kesehatan Teori dan Praktik di Puskesmas. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Thiagarajan, dkk .1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children : A Sourcebook*. Indiana: Indiana University Bloomington.